

TIPI DI DATO ASTRATTO

Un **tipo di dato astratto (ADT)** definisce una categoria concettuale con le sue proprietà:

- una **definizione di tipo**
 - implica un dominio, D
- un **insieme di operazioni ammissibili** su oggetti di quel tipo
 - funzioni: *calcolano valori sul dominio D*
 - predicati: *calcolano proprietà vere o false su D*

1

TIPI DI DATO ASTRATTO IN C

In C, un **ADT** si costruisce definendo:

- *il nuovo tipo con **typedef***
- *una funzione per ogni operazione*

Esempio: il contatore

una entità caratterizzata da un valore intero

typedef int counter;

con operazioni per

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| ➤ inizializ. contatore a zero | reset(counter*); |
| ➤ incrementare il contatore | inc(counter*); |

2

ORGANIZZAZIONE DI ADT IN C

La struttura di un ADT comprende quindi:

1. un file header, contenente

- la *typedef*
- la *dichiarazione delle funzioni*

2. un file di implementazione, contenente

- una direttiva *#include* per includere il proprio *header* (per importare la definizione di tipo)
- la *definizione delle funzioni*

3

ADT counter

1. file header counter.h

```
typedef int counter;  
void reset(counter*);  
void inc(counter*);
```

Definisce in astratto cos'è un counter e cosa si può fare con esso

2. file di implementazione counter.c

```
#include "counter.h"  
void reset(counter *c){ *c=0; }  
void inc(counter* c){ (*c)++; }
```

Specifica come funziona (quale è l'implementazione) di counter

4

ADT counter: un cliente

Per usare un counter occorre:

- *includere il relativo file header*
- *definire una o più variabili di tipo counter*
- *operare su tali “oggetti” mediante le sole operazioni (funzioni) previste*

```
#include "counter.h"
main(){
    counter c1, c2;
    reset(&c1); reset(&c2);
    inc(&c1); inc(&c2); inc(&c2);
}
```

5

OPERAZIONI DI UN ADT

Quali operazioni definire per un ADT?

- **costruttori** (costruiscono un oggetto di questo tipo, a partire dai suoi “costituenti elementari”)
- **selettori** (restituiscono uno dei “mattoni elementari” che compongono l’oggetto)
- **predicati** (verificano la presenza di una proprietà sull’oggetto, restituendo *vero* o *falso*)
- **funzioni** (agiscono in vario modo sugli oggetti)
- **trasformatori** (cambiano lo stato dell’oggetto)

6

ESERCIZIO

Realizzare l'ADT che cattura il concetto di "stringa di al più 250 caratteri"

- realizzazione basata su un array di caratteri

Occorre definire le operazioni per:

- estrarre il carattere situato alla i-esima posizione - *SELETTORE*
- calcolare la lunghezza - *FUNZIONE*
- creare una nuova stringa concatenazione di due stringhe date - *COSTRUTTORE*
- confrontare due stringhe - *FUNZIONE*

7

ESERCIZIO

Realizzare l'ADT che cattura il concetto di "insieme" (di interi)

- realizzazione fisica basata, ad esempio, su una struttura con un array e un indice

Operazioni per:

- aggiungere un elemento, togliere un elemento - *TRASFORMATORI*
- verificare la presenza di un elemento - *PREDICATO*
- calcolare l'unione di due insiemi, la differenza fra due insiemi, l'intersezione, etc - *COSTRUTTORE?*

NOTA: su un insieme non è definita relazione di ordine e un insieme non può contenere elementi duplicati

8

ADT IN C: LIMITI

- Gli ADT così realizzati funzionano, ma *molto dipende dall'autodisciplina del programmatore*
- **Non esiste alcuna protezione contro un uso scorretto dell'ADT**

l'organizzazione **suggerisce** di operare sull'oggetto *solo tramite le funzioni previste*, ma **NON riesce a impedire** di aggirarle a chi lo volesse

- **La struttura interna dell'oggetto è visibile a tutti** (nella typedef)

9

ADT IN C: LIMITI

Superare questi limiti sarà uno degli obiettivi cruciali della *programmazione a oggetti*, che vedrete nel corso di Fondamenti di Informatica L-B con il linguaggio Java